Scènes de vie quotienne sur les quais du Rhône

Cahier explicatif
Enseignants
Cycle 2

Sommaire

L'expo.....p.1
Contexte de l'exposition
Parcours de l'exposition

Mode d'emploi du livret p.2
Objectifs
Référence programme
Principes
Matériel mis à votre disposition

Plan du musée avec les objets.....p.3

Notices des objets.....p.4

Musée départemental Arles antique

Jean-Claude Golvin un architecte au coeur de l'histoire

Exposition du
22 octobre 2011
au 6 mai 2012

Contexte de l'exposition

Jean-Claude GOLVIN (né en 1942) est un architecte, auteur d'une thèse sur les amphithéâtres romains. Il a travaillé au début des années 1990 à une restitution de la ville d'Arles au IVe siècle. Depuis, il n'a cessé de compléter cette approche par des recherches et des reconstitutions au travers de dessins et aquarelles d'une qualité exceptionnelle.
Depuis 2008, Jean-Claude GOLVIN travaille avec le musée départemental Arles antique et le service du Patrimoine de la Ville d'Arles à la production de restitutions d'Arles romaine prenant en compte l'actualité des recherches archéologiques. Un comité scientifique composé de spécialistes du terrain arlésien s'est constitué afin d'alimenter et valider ce travail.
Du 21 octobre 2011 au 6 mai 2012 une grande exposition investissant sur plus de 3000 m² les espaces d'exposition du musée mettra en valeur le travail de Jean-Claude GOLVIN.

Parcours de l'exposition

Section 1 : Arles revisitée par Jean-Claude Golvin

> Dans les collections permanentes du musée (2000 m²)

Une installation de reproductions de dessins de Jean-Claude GOLVIN de grande dimension est mise en place pour illustrer les différentes sections du musée et apporter des éléments de compréhension supplémentaires sur l'histoire et la vie d'Arelate à travers divers thèmes et monuments.

Section 2 : Secrets de fabrication

> Une salle d'exposition temporaire de 270 m² (située au RDC)

Conçue comme un vaste cabinet de consultation, cet espace est consacré à une rétrospective du travail de Jean-Claude GOLVIN à travers une sélection de dessins originaux classés d'après les domaines de prédilection de l'auteur, à savoir l'Égypte ancienne et le monde romain antique.

> Le Théâtre virtuel (espace de projection + 35 de places debout)

Le théâtre virtuel est une séquence de 3 à 5 min, dans laquelle le public est installé devant un décor qui reconstitue l'atelier de Jean-Claude GOLVIN, qui apparait en hologramme. Il se retrouve alors plongé dans ses propres images dont il commente, pour le public, certains points de méthodes, dans le cadre d'une « visite guidée » entre imaginaire et réalité.

Section 3 : Vie quotidienne et activités portuaires à travers l'exposition Arles-Rhône 3.

> Une salle d'exposition temporaire de 180 m² (située au 1er étage du musée)

Une grande frise de personnages à l'échelle1 dessinée par Jean-Claude GOLVIN conduit naturellement le visiteur jusqu'à cette salle où le thème des activités portuaires est présenté grâce à la fouille de l'épave Arles Rhône 3. Les objets liés à cette fouille (céramiques, amphores, monnaies…) sont déployés dans un ensemble de vitrines.

Mode d'emploi

Objectifs

Permettre aux enseignants de Cycle 2, de préparer et d'assurer eux-mêmes une visite avec leurs élèves au musée, puis de prolonger cette visite en classe au moyen d'un livret.

Cette exposition est l'occasion de traiter du thème de la vie quotidienne à l'époque romaine en replaçant les objets archéologiques dans leur contexte d'utilisation. Dans cette optique, le musée propose de faire découvrir aux élèves de cycle 2 (Grande Section, CP et CE1) ces objets au moyen d'une frise réalisée par Jean-Claude Golvin et placée dans le hall d'entrée.

Référence programme

Cette thématique permet de développer les points suivants du programme de cycle 2 (B.O. du 19 juin 2008) :
- Français : description d'une image
- Découverte du monde : acquisition des repères dans le temps et l'espace, distinction entre passé récent et plus éloigné et maîtrise d'un vocabulaire spécifique. Evolution des modes de vie.
- Histoire des arts : Observer, décrire et comparer grâce à un premier contact avec les œuvres.

Principes

8 objets archéologiques sur le thème de l'enfance sont à faire découvrir aux élèves. D'abord sur une frise à l'échelle 1 mettant en scène des personnages aquarellés manipulant des objets de la vie quotidienne, puis, dans le musée, en retrouvant les objets archéolgoqiues.
- La statue du jeune prince
- Le chien (visible sur trois sarcophages : le sarcophage de la chasse, le sarcophage de Phèdre et Hippolyte, le sarcophage des scènes pastorales)
- Le jouet en forme de poule
- Le jouet en forme de cochon
- Les osselets
- La tintinnabula

Après une observation attentive de la frise où les objets sont à identifier par les élèves, il s'agit de les emmener dans les collections permanentes pour retrouver les objets « en vrai », c'est-à-dire les objets archéologiques.

Deux propositions d'activités avec le livret :

Un livret est mis à votre disposition pour permettre un prolongement de la visite en classe. Sur ce livret, figure les scènes de la frise où apparaissent les objets étudiés. Chaque élève disposera des 8 vignettes correspondantes aux 8 objets vus pendant la visite. Les élèves auront alors à associer les vignettes représentant l'objet archéologique au dessin représenté sur l'aquarelle, ce qui permettra également de développer les capacités d'observation des enfants.
Une deuxième proposition est faite à la fin du livret : objet d'hier et d'aujourd'hui. Les élèves auront à associer les objets romains à leur équivalent du XXI^{e} siècle en reliant les bonnes images.

Matériel mis à votre disposition

- Un cahier explicatif pour les enseignants avec les notices et les descriptives des 8 objets archéologiques ainsi qu'un plan du musée avec l'emplacement des 8 objets à trouver.

- Un livret Parcours-jeu pour chaque élève (selon le nombre d'élèves de votre classe)
  - 4 pages en couleur format A5 paysage, agrafées
  - 8 vignettes par élèves représentant les objets archéologiques à coller sur le livret

Matériel non fourni par le musée

Matériel dont vous aurez besoin pour l'activité en classe (non fourni par le musée): scotch ou colle et ciseaux. Pour l'activité en classe : découper les vignettes et remettre à chaque élèves 8 vignettes et de la colle ou du scotch.

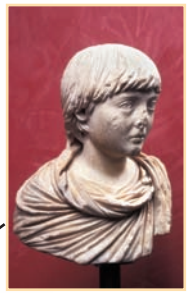
Plan du musée

Sarcophage de Phèdre et Hippolyte

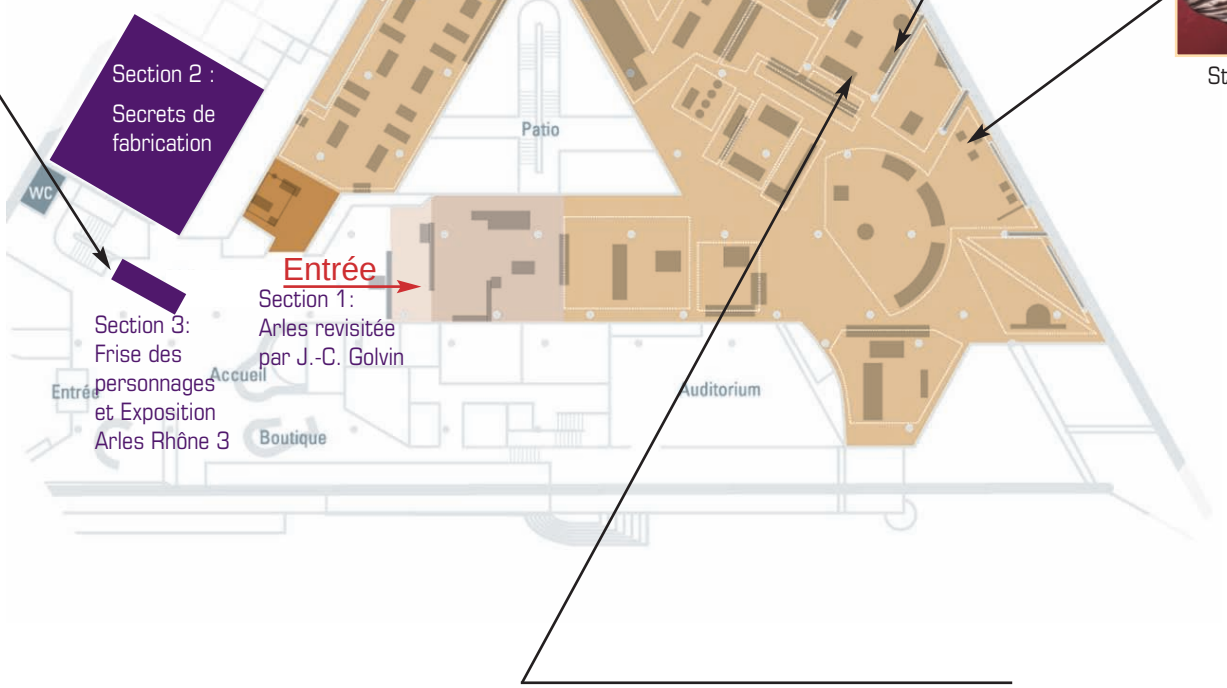
Sarcophage des scènes pastorales

Sarcophage de la Chasse

Frise de J.-C. Golvin : scènes de vie quotidienne sur les quais du Rhône



Statue de jeune Prince



Tintinnabula

Osselets

Jouet en forme de poule

Jouet en forme de poule

Notice des objets

Statue de jeune prince

Marbre (haut. 45 cm). Vers 160. Provient du théâtre antique (1847).

→ Jeune enfant romain

Ce buste de jeune garçon, longtemps mal daté, peut être attribué à l'époque de Marc Aurèle. La qualité de la sculpture permet de la rapprocher d'autres œuvres connues représentant les fils de l'empereur et, plus particulièrement, Annius Verus. Celui-ci mourut jeune et l'Empire échut à son frère Commode.

Jouets en forme de poule et de cochon

La poule, terre cuite, I^er^-II^eme^ siècle, Arles, fouilles de Rochefleur (1976)
Le cochon, terre cuite, II^er^ siècle av. J.–C.

→ *jouet en forme d'animaux domestiques*

La complicité entre les hommes et les animaux est très commune chez les Anciens. On peut voir l'origine de cette relation dans la religion, le polythéisme étant essentiellement un culte de la nature très ancré dans la vie quotidienne. L'animal, en même temps qu'il est le camarade de l'enfant, représente une des voies d'apprentissage du monde qui l'entoure. Si l'enfant joue avec les animaux eux-mêmes, ils ont aussi souvent servi de modèles pour les jouets, aussi bien au Proche-Orient, qu'en Egypte, en Grèce et dans le monde romain.
Certaines représentations animales, à l'image de nos jouets modernes, étaient montées sur roulettes et destinées à être traînées par leurs jeunes compagnons. Parmi les animaux régulièrement représentés, on trouve le cochon, considéré dans l'Antiquité comme protecteur de l'enfance. Des terres cuites représentant des enfants couchés sur leur dos (voir hochet du musée) ont un caractère symbolique et religieux. Ils servent également de jouets et rappellent l'usage spartiate de sacrifier un cochon de lait le jour de la fête des Tithénides, la fête des nourrices.

Tintinnabula

bronze, époque romaine

→ *Grelot*

Ce mot désigne différentes sortes de sonnailles que les peuples de l'Antiquité ont tous utilisé. Ces objets s'emploient, comme de nos jours, pour avertir ou produire un son musical. Mais ils servaient aussi à conjurer le sort. On a pu les accrocher aux hochets ou au cou et aux bras des enfants. Clochettes ou grelots, ils sont de facture rudimentaire, la plupart du temps en bronze. Très diverses de tailles et de formes, les sonnailles sont souvent montées ensemble de façon à s'entrechoquer.

Les osselets

Os, époque romaine.

→ *Osselets*

Simple articulation de la patte arrière du mouton, l'osselet fut le prétexte de jeux fort appréciés dans l'Antiquité.
Pour les enfants (à partir de 7 ans), c'était d'abord un jeu d'adresse dont les règles n'ont guère étaient modifiées depuis. Lancés en l'air, les osselets devaient être rattrapés sur le dos de la main droite. Si certains tombaient à terre, il fallait les relancer, ramasser prestement ceux qui étaient tombés sur le sol et récupérer les autres dans la paume avant qu'ils ne retombent.
A l'aide des osselets, les enfants jouaient aussi à pair-impair et au jeu de la fossette. Ce dernier amusement consistait à lancer les osselets à l'intérieur d'un rond tracé sur le sol tout en cherchant à en déloger ceux des autres joueurs.
Les adultes, et probablement certains enfants, utilisaient les osselets comme substituts des dès. Par convention, à chacun des quatre côtés correspondait une valeur : un, deux, quatre ou six. Le meilleur coup que pouvait réaliser un joueur était le « coup de Vénus », qui consistait à faire tomber chaque osselet sur une face différente. Le total des points atteignait alors quatorze. En revanche, il fallait à tout prix éviter de réaliser le « coup du chien » où les osselets s'immobilisaient sur la même face latérale et le total n'était que de quatre.

Sarcophage de la chasse

Marbre blanc. Milieu du IVe siècle.
Retiré des Alyscamps où il était visible en 1788 dans l'église des minimes.

→ Chien

La scène de chasse occupe le devant de la cuve en une frise continue.
A gauche, un chasseur à pied et un cavalier attaquent à l'épieu un énorme sanglier harcelé par deux chiens. Deux pièces de gibier gisent déjà à terre, tandis qu'une tête de cerf apparaît en arrière plan.
A droite, se déploie une chasse à courre où trois cavaliers forcent trois cerfs vers un filet tendu depuis le haut d'un arbre, qu'un petit personnage accroupi se tient prêt à refermer. Les chasseurs, vêtus de la tunique courte attachée à la ceinture, ont les épaules couvertes d'un mantelet en peau de mouton (la *paenula*) et les jambes protégées par des bandes molletières.

Sarcophage de Phèdre et Hippolyte. Marbre, milieu du IIIe siècle.Provient de la gare de Camargue à Trinquetaille (1891)

Chien

Le sarcophage est exceptionnel par sa qualité plastique et par son origine attique (Grèce).
Sur la cuve est développée l'histoire d'Hippolyte, fils de Thésée, roi d'Athènes, et de la reine des Amazones. Sur la face avant, divisée en trois parties égales, l'histoire commence à gauche par une entrevue entre Phèdre, femme de Thésée, et Hippolyte. Elle déclare sa flamme au jeune homme, comme le suggère l'Amour s'appuyant sur ses genoux et la nourrice jouant l'entremetteuse.
La deuxième scène se déroule après le suicide de Phèdre. Au centre, occupant la place principale, Thésée en nudité héroïque, se tourne vers deux compagnons et refuse de voir son fils, à sa gauche ; Thésée est alors convaincu qu'Hippolyte a violenté Phèdre. A la droite d'Hippolyte, se trouve un compagnon ou un serviteur tenant la laisse d'un des deux chiens. Ce chien, tourné vers la gauche, est en train de flairer le pied du serviteur alors que l'autre chien, au pelage frisé, devait lever sa tête, aujourd'hui cassée.
La scène de droite représente Hippolyte banni de Trézène par son père. Il va vers la mort et ne peut échapper à la fatalité. Ce moment où le personnage n'est plus maître de son destin est souvent figuré sur les monuments funéraires. Le relief s'achève par une figure d'atlante. Sur le petit côté droit du sarcophage, Hippolyte apparaît à cheval chassant des biches ; sur la face arrière, il poursuit un sanglier, suivi par ses compagnons et ses chiens. Ces deux reliefs sont inachevés car des traces d'outils y sont encore visibles : cela peut indiquer que le sarcophage était fait pour être disposé dans l'angle d'un mausolée.
Le petit côté gauche rassemble les protagonistes de l'histoire, Phèdre, la nourrice, une servante, Hippolyte au centre, Thésée assis, un personnage indéterminé et un atlante. Le sarcophage fut pillé dès l'Antiquité comme le montrent les deux lacunes visibles sur la face avant.

Sarcophage des scènes pastorales

Marbre blanc, peut-être de Carrare.
Provient des Alyscamps, conservé dans une tombe, dans la crypte de Saint-Honorat

Chien

Au centre se trouve le cartouche resté sans inscription tenu de chaque côté par un Amour, la tête tournée vers l'arrière, un manteau flottant en arrière, attaché à une des épaules.
De part et d'autre du cartouche figurent des scènes pastorales ponctuées par des arbres qui évoquent le paysage. A gauche, un berger, assis sur un rocher, de profil vers la droite, est en train de traire une brebis qui pose ses pattes arrière sur ses genoux. Devant la brebis se tient un chien, portant un collier, mais de plus petite taille. Il la regarde et lève une de ses pattes antérieures. A droite sur un olivier est suspendu un petit panier rond, faisant partie des affaires du berger.
A droite du cartouche, figurent trois chênes. A leurs branches sont accrochés un petit panier identique au précédent et une flûte de Pan. Entre les arbres se tiennent l'une derrière l'autre deux brebis de taille plus modeste que celle de gauche. Une troisième se trouve en arrière à un niveau plus élevé. Toutes, vues de profil vers la droite, se dirigent vers un autre berger. Ce dernier, debout, tient de la main gauche un long bâton. Le relief se termine à droite par une sorte d'acrotère représentant le buste d'un jeune homme.
Les paysages sont très réalistes, tout comme l'attitude des animaux et des bergers. Seuls les Amours sont des éléments décoratifs et imaginaires.